

PROPUESTA SCRATCH por TXEMA ANSUATEGUI ARIAS

"LA RULETA DE LA SUERTE"

<https://scratch.mit.edu/projects/149805227/>

GUIA DIDÁCTICA

ASIGNATURA(S): NATURA 6LH

NIVELEDCATIVO: LEHEN HEZKUNTZA

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: CONCURSO DE PREGUNTAS AL ESTILO DE LA RULETA DE LA SUERTE, EN EL QUE SE INTEGRAN PREGUNTAS DEL ÁREA DE NATURA.

OBJETIVOS: NOMBRAR E IDENTIFICAR LOS ORGANOS DEL APARATOS REPRODUCTOR MASCULINO Y FEMENINO.

- DESARROLLAR LA CURIOSIDAD POR CONOCER LAS CARACTERISTICAS DE LA REPRODUCCIÓN HUMANA.
- DESARROLLAR TECNICAS PARA MEMORIZAR, ORGANIZAR Y RELACIONAR LA INFORMACIÓN PARA AUTOEVALUAR EL AVANCE EN EL APRENDIZAJE.
- NOMBRAR LAS FASES EN QUE SE REALIZA LA REPRODUCCIÓN HUMANA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

- COMPETENCIA LINGÜÍSTICA.
- COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.
- COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER.
- COMPETENCIA MATEMÁTICA.

RETO O PROBLEMA REAL QUE TIENEN QUE RESOLVER LOS ALUMNOS:

CREAR UN VIDEO JUEGO INTERACTIVO, CON VARIAS PANTALLAS Y VARIOS PERSONAJES DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS CON CONTENIDO DEL TEMA DE LA REPRODUCCIÓN HUMANA QUE NOS SIRVA PARA REPASAR ANTES DE LA PRUEBA FINAL.

TEMPORALIZACIÓN Y FASES DEL PROYECTO:

- ELABORACIÓN DE GRUPOS Y DISEÑO DEL PROYECTO (2 SESIONES)
- DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS (3 SESIONES)
- PROGRAMAR EL VIDEO JUEGO, PERSONAJES, PREGUNTAS Y RESPUESTAS, CRONOMETRO, VIDAS, TECLA DE REINICIO (3 SESIONES)
- PROBAR EL PROYECTO, MEJORAS Y CORRECCIONES.

RECURSOS (componentes, otros materiales,...):

- VISUALIZACION DE OTROS EJEMPLOS DE SCRATCH.
- ORENADORES PORTATILES ESKOLA 2.0
- ACCESO A INTERNET PARA VISIONAR VIDEOS DE YOUTUBE CON EXPLICACIONES QUE SOLUCIONEN O RESUELVAN PROBLEMAS O DIFICULTADES.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (diferentes niveles de dificultad y retos de ampliación):

- CREAR GRUPOS DE TRABAJOS EQUILIBRADOS EN CUANTO A CAPACIDADES. (CREAR EL ROL DE ALUMNO SOMBRA, QUE AYUDA COLABORA CON OTRO QUE TIENE MAS DIFICULTADES)
- AUMENTAR DIFULTAD Y PROPONER NUEVOS RETOS A GRUPOS QUE SUPERAN EL PROYECTO CON FACILIDAD ANTES DEL TIEMPO

EVALUACIÓN:

- FICHA DE AUTOEVALUACIÓN DEL PROYECTO / FICHA DE COEVALUACIÓN DEL PROYECTO
- DEMOSTRACIÓN A LOS COMPAÑEROS Y RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

PROPUESTA DE ROLES DEL EQUIPO DEL PROYECTO Y FUNCIONES (diseñador, programador, gestor de recursos, responsable de la memoria,...) :

- GRUPO DE 4: ASIGNAR A LOS ALUMNOS LOS ROLES DE, DISEÑADOR, PROGRAMADOR, GESTOR DE RECURSOS Y COORDINADOR DEL PROYECTO, QUE TRABAJARÁN DE FORMA COLABORATIVA. ESTOS ROLES IRAN CAMBIANDO SEMANALMENTE PARA QUE TODOS LOS ALUMNOS PASEN POR TODAS LAS RESPONSABILIDADES.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN:

	Aspectos	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	No aceptable	%
		4	3	2	1	
CONTENIDO NATURA	Nombrar e identificar los órganos del aparatos reproductor masculino y femenino.	Identifica correctamente todas las partes del aparato reproductor masculino y femenino	Identifica casi todas las partes del aparatos reproductor masculino y femenino.	Identifica la mitad de las partes del aparatos reproductor masculino y femenino.	Identifica menos de la mitad de las partes del aparatos reproductor masculino y femenino.	20%
	Nombrar las fases de la reproducción humana	Clasificar e identificar todas las fases de la reproducción humana	Clasificar e identificar casi todas las fases de la reproducción humana	Clasificar e identificar la mitad de las fases de la reproducción humana	Clasificar e identificar menos de la mitad de las fases de la reproducción humana	20%
Pensamiento computacional y programación	Funcionamiento general	Aparecen todos los personajes, pantallas, interacciones, marcadores tiempo y su funcionamiento es el deseado	Aparecen todos los personajes, pantallas, interacciones, marcadores y tiempo pero hay algún elemento no funciona correctamente	Aparecen todos los personajes, pantallas, interacciones, marcadores y tiempo pero hay algunos elementos que no funciona correctamente	El programa en general no funciona correctamente	20%
	Personajes y escenarios	El programa ejecuta todos los cambios de escenario y los disfraces de los personajes.	El programa ejecuta casi todos los cambios de escenario y los disfraces de los personajes.	El programa ejecuta algunos de los cambios de escenario y los disfraces de los personajes.	No se ejecutan los cambios de escenario ni los disfraces.	20%
	Dificultad del proyecto	Hay elementos de gran dificultad en el pensamiento computacional (marcadores, tiempo, vidas, variables, etc..)	Algunos elementos son de gran dificultad en el pensamiento computacional y otros no tanto	El programa es sencillo pero se cumplen las condiciones mínimas para la elaboración del proyecto	El proyecto no cumple con las mínimas condiciones que se dieron para la elaboración del mismo	20%